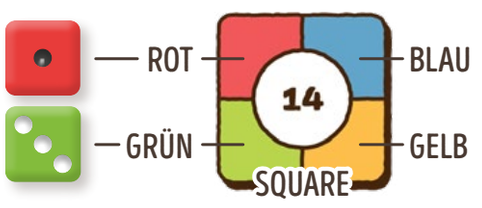
COLOUR SQUARE

REGELN

EN rulebook downloadable
on www.spiel-das.de

Hinweis für Spielende mit Rot-Grün-Schwäche:
Die vier Farben im SQUARE sind immer gleich angeordnet. Der rote Würfel hat schwarze Würfelaugen, der grüne Würfel hat weiße.



Der Spielzettel von COLOUR SQUARE hat zwei unterschiedliche Seiten: Ⓐ und Ⓑ.
Die Sterne oben rechts (★ und ★★) geben die Komplexität der jeweiligen Spielvariante an.

SPIELREGEL „STANDARD“ Ⓐ

ZIEL

Sichert euch möglichst viele SQUARES – das sind die quadratischen Zahlenfelder mit der Punktzahl in der Mitte! Dazu schreibt ihr in jeder Spielrunde Würfelergebnisse in die vier farbigen Ecken der SQUARES.

Die Summe aller vier Würfelergebnisse muss dabei exakt die Zahl ergeben, die in der Mitte abgebildet ist – diesen Wert bekommt ihr dann als Pluspunkte.

Zusätzlich gibt es in der ➡ **WERTUNG** weitere Bonus- sowie Minuspunkte.

Besucht unsere Website **www.spiel-das.de** für weitere Varianten und Aufgaben.

SQUARE

ACHTUNG: Nur wer ein SQUARE zuerst korrekt ausfüllt, sichert sich die Punkte! Danach wird das SQUARE für alle blockiert. Unser Tipp: Konzentriert euch nur auf einige SQUARES gleichzeitig.

VORBEREITUNG

Alle Spielenden bekommen einen Spielzettel vom Block und nehmen sich einen Stift. Achtet darauf, dass alle die gleiche Seite Ⓐ nutzen! Anschließend würfelt ihr. Wer die höchste Zahl hat, darf bestimmen, wer mit dem Spiel beginnt.

ABLAUF

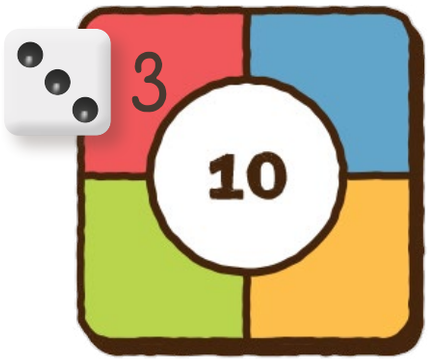
Wir unterscheiden in dieser Spielregel zwischen aktiven und passiven Spielenden. Wenn du das Spiel startest, bist du als Erstes aktiv und würfelst mit allen fünf Würfeln genau einmal. Nun **musst** du dir **zwei der vier farbigen Würfel aussuchen** und die Zahlen in zwei farbige Ecken schreiben. Die Farbe von Würfel und Ecke muss dabei identisch sein.

Du kannst die Würfelergebnisse in zwei Ecken eines SQUARES schreiben oder auf **unterschiedliche** SQUARES aufteilen. Aktive Spielende ignorieren den weißen Würfel.

Gleichzeitig **müssen alle passiven Spielenden** die Zahl des weißen Würfels in eine beliebige Ecke eines SQUARES schreiben. Die Farbe ist hierbei egal.

Korrekturen, also die Neuplatzierung von gerade eingetragenen Zahlen, sind bis zum nächsten Würfelwurf erlaubt.

aktiv



passiv

ACHTUNG: Würfelergebnisse dürfen immer nur in leere Ecken eingetragen werden.

Danach spielt ihr im Uhrzeigersinn weiter und die nächste Person wird „aktiv“.
Es werden mehrere Runden gespielt bis zum ➡ **ENDE** des Spiels.

BEI DEN MITSPIELENDEN NACHSCHAUEN

Der eigene Zettel darf nicht abgedeckt werden! Es ist ausdrücklich erlaubt und erwünscht, bei den Mitspielenden zu schauen, in welche SQUARES sie die Würfelergebnisse eintragen.

SQUARE SCHLIEßEN

Ein SQUARE wird geschlossen, wenn alle vier farbigen Ecken ein Würfelergebnis enthalten. **Dann rufst du laut „SQUARE“** und nennst die Koordinaten (zum Beispiel B2).

Es gibt nun zwei Möglichkeiten: Die Summe der Würfelergebnisse in den Ecken entspricht der Zahl in der Mitte oder entspricht nicht der Zahl in der Mitte des SQUARES.

1. **Entspricht die Summe NICHT der Zahl des SQUARES,** dann schraffierst du den weißen Kreis in der Mitte aus. Für jedes dieser Felder werden dir in der ➡ **WERTUNG** 10 Punkte abgezogen.

ACHTUNG: Alle anderen Spieler:innen können dieses SQUARE weiterhin ausfüllen.

2. **Entspricht die Summe exakt der Zahl des SQUARES,** kreist du die Zahl ein. Sie zählt in der ➡ **WERTUNG** als Pluspunkte.

Alle anderen Spieler:innen markieren dieses SQUARE mit einem großen Kreuz.

Sie **bekommen dafür keine Minuspunkte,** dürfen aber ab dem nächsten Würfelwurf keine weiteren Würfelergebnisse in die Ecken dieses SQUARES schreiben.

1.

=16

2.

=14

Ausnahme für die Mitspieler:innen:
Du darfst das Würfelergebnis **aus diesem Würfelwurf** noch in die Ecken desselben SQUARES schreiben, das in dieser Runde geschlossen wurde.

Erreichst du dabei ebenfalls die exakte Summe in der Mitte des SQUARES, dann darfst auch du die Zahl einkreisen. Erreichst du noch keine Summe, dann markiere das SQUARE mit einem Kreuz; sonst passiert nichts. Erreichst du dabei die falsche Summe, schraffiere den weißen Kreis in der Mitte aus.

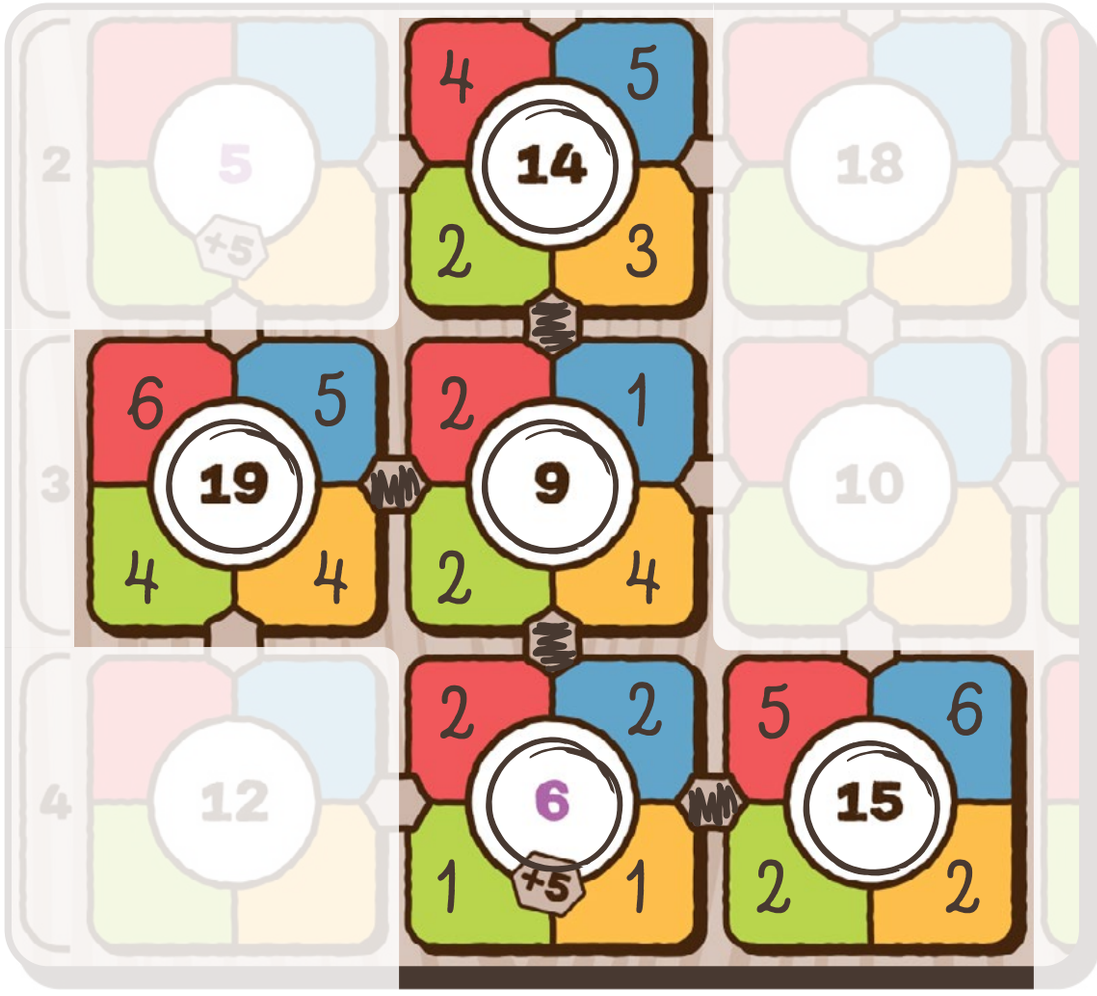
Nach dem Ruf „SQUARE“ – bei dem alle Spielenden erfahren, welches Feld geschlossen wurde – wird das Spiel normal fortgesetzt.

BRÜCKE BAUEN

Du hast SQUARES **mit der korrekten Summe** geschlossen und sie liegen neben- oder übereinander?

Dann male die kleine Brücke (⬡) zwischen den beiden SQUARES aus.

In der ➡ **WERTUNG** bekommst du für jede ausgemalte Brücke 5 Bonuspunkte.



Ausnahme violette SQUARES 4, 5 und 6:
Jedes dieser SQUARES gibt am Ende des Spiels einmalig einen Extrabonus von 5 Punkten. Sie müssen dafür mit der korrekten Summe geschlossen und **über mindestens eine ausgemalte Brücke** mit einem anderen SQUARE verbunden sein.

Ausnahme orange SQUARES 20, 22 und 24 (nur auf Seite Ⓐ):
Diese drei SQUARES können nicht über Brücken mit anderen SQUARES verbunden werden, für sie gibt es keine Bonuspunkte.

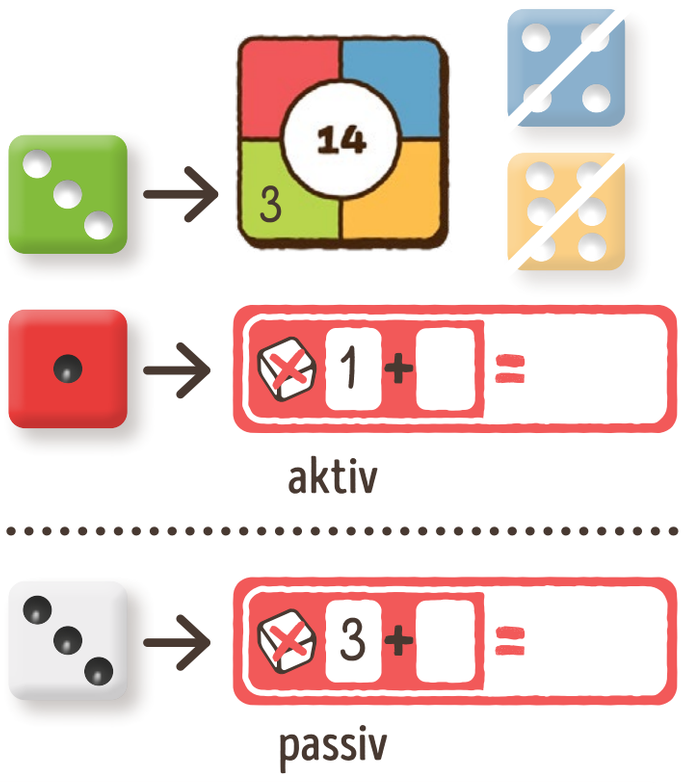
JOKER NUTZEN

Wer aktiv spielt, muss zwei farbige Würfel verwenden.

Die passiven Spielenden verwenden den weißen Würfel.

Möchtet ihr das nicht, **dürft** ihr das Würfelergebnis in eines der beiden Joker-Felder ganz unten in der Mitte der Wertungsleiste eintragen.

Die oder der **aktive** Spielende kann sich dabei **einen** oder **zwei beliebige farbige Würfel** aussuchen, die **passiven** Spielenden können den **weißen Würfel** eintragen.



Achtung: Diese Punkte zählen in der ➡WERTUNG als Minuspunkte. Sind beide Joker-Felder ausgefüllt, müssen alle zukünftigen Würfelergebnisse wieder regulär in die Ecken der SQUARES eingetragen werden.

ENDE

Kann die aktiv spielende Person gegen Ende des Spiels nur einen der farbigen Würfel verwenden, so muss nur diese eine Zahl in eine Ecke eingetragen werden – alle anderen farbigen Würfel verfallen. Sobald der oder die erste Spieler:in alle SQUARES auf dem Spielzettel geschlossen hat, ruft diese:r „COLOUR SQUARE“.

Nun würfeln alle anderen Spielenden noch genau einmal mit allen Würfeln – sofern, wenn sie noch freie Ecken haben.

Wie zuvor **müssen** farbige und weiße Würfelergebnisse eingetragen werden. Joker können genutzt werden, dies ist aber keine Pflicht. Ergeben sich abgeschlossene SQUARES, dann verfahrt wie unter ➡ **SQUARE SCHLIEßEN**.

Anschließend überprüft ihr euren Spielzettel. **Es fehlen noch Würfelergebnisse in nicht geschlossenen SQUARES?** Dann schraffiert ihr den weißen Kreis in der Mitte aus. Überprüft außerdem eure Brücken ➡ **BRÜCKE BAUEN**.

VERDECKTE VARIANTE:
Wenn ihr möchtet, könnt ihr auch mit abgedecktem Spielzettel spielen. Dann ruft ihr erst laut „SQUARE“, wenn alle Mitspieler:innen ihre Würfelergebnisse komplett eingetragen haben. Korrekturen sind nicht mehr erlaubt.

WERTUNG

Anschließend werden die Punkte wie folgt zusammengerechnet:

PLUSPUNKTE

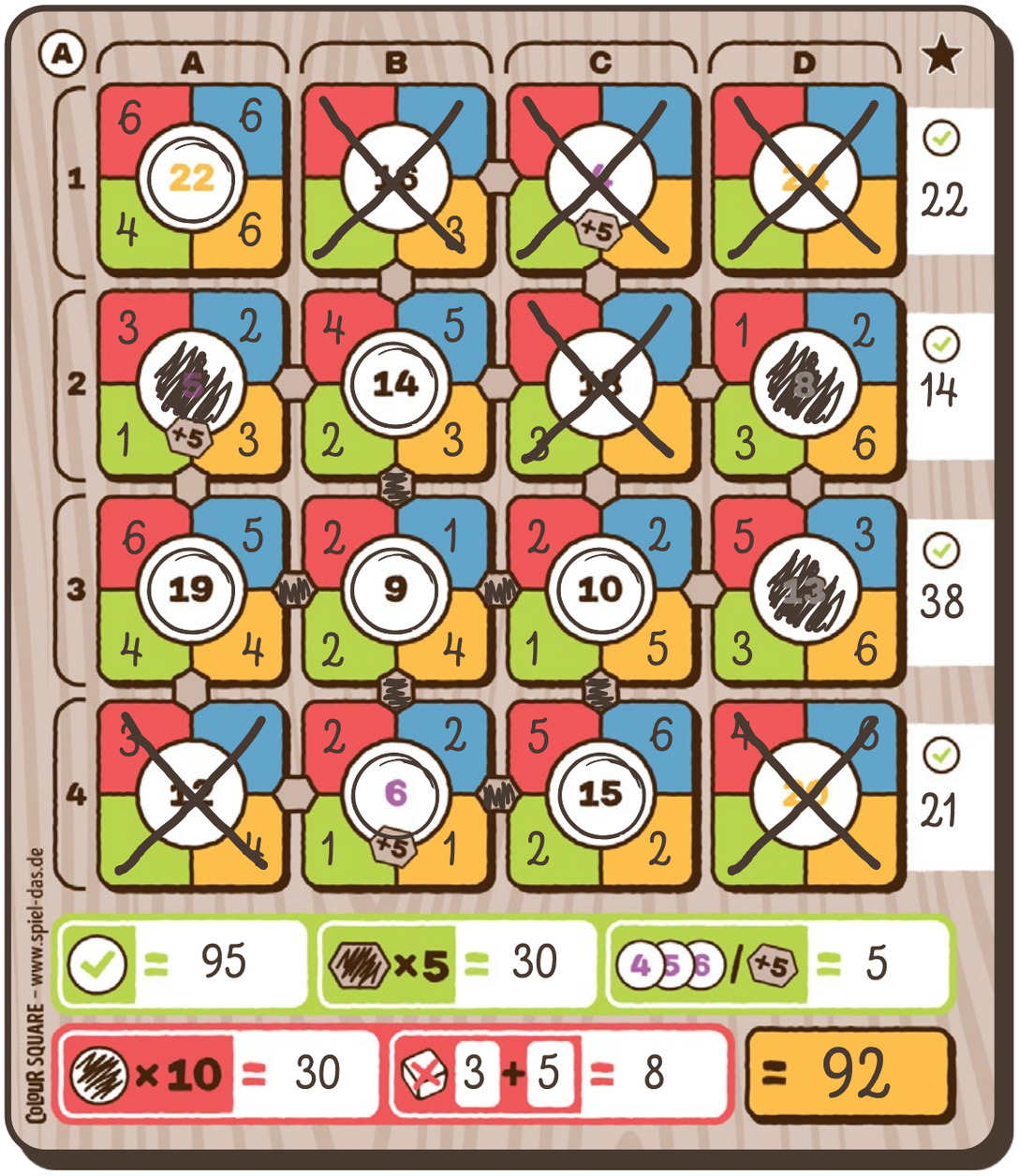
Jede eingekreiste Zahl eines SQUARES sind Pluspunkte. Addiere alle Zahlen einer Zeile miteinander und schreibe das Ergebnis ganz rechts in das Feld mit dem grünen Haken. Wiederhole das für jede Zeile. Anschließend addierst du diese vier Felder und schreibst die Gesamtsumme in der Wertungsleiste in das erste Feld .

Zähle die ausgemalten Brücken und multipliziere sie mit 5. Schreibe das Ergebnis in das zweite Feld ×5 = .

Hast du die Zahlen 4, 5 und/oder 6 eingekreist und grenzen sie an eine ausgemalte Brücke? Dann bekommst du für jedes SQUARE, auf das dies zutrifft, 5 Extrapunkte. Schreibe sie in das dritte Feld 4 5 6 / +5 = .

MINUSPUNKTE

Zähle die SQUARES, die schraffiert sind, und multipliziere sie mit 10. Schreibe das Ergebnis in Feld 4 ×10 = .



Addiere die Zahlen, die du in die beiden Joker-Felder geschrieben hast. Schreibe das Ergebnis in Feld 5 + = .

Wenn du nun die Pluspunkte addierst und davon die Minuspunkte subtrahierst, bekommst du dein Endergebnis = . **Der/die Spieler:in mit den meisten Punkten hat COLOUR SQUARE gewonnen.**

SPIELREGEL „FORTGESCHRITTEN“ Ⓑ

Alle Spielenden bekommen einen Spielzettel vom Block. Achtet darauf, dass alle die gleiche Seite Ⓑ nutzen! Die Regeln sind identisch zu „Standard“ – mit folgenden Ausnahmen.

VORGEGEBENE WÜRFELERGEBNISSE

Einige farbige Eckfelder zeigen Würfelergebnisse in weißer Schrift. In diese Felder muss exakt dieses Würfelergebnis in dieser Farbe eingetragen werden (zum Beispiel eine rote oder weiße 6 in A1). Das entsprechende SQUARE kann sonst nicht geschlossen werden.

ZAHLENBEREICHE

Es gibt neue SQUARES mit grauen Zahlenbereichen in ihrer Mitte. Hier muss die Summe der Würfelergebnisse in den farbigen Ecken kein exaktes Ergebnis liefern, sondern die Summe muss in dem vorgegebenen Zahlenbereich liegen (z. B. größer oder gleich 16 auf A1, zwischen 10 und 14 auf D1).

1. **Liegt die Summe** der Würfelergebnisse in den Ecken **NICHT in dem vorgegebenen Zahlenbereich,** dann schraffierst du den weißen Kreis in der Mitte aus. Für jedes dieser Felder werden dir in der ➡ **WERTUNG** 10 Punkte abgezogen. Das SQUARE darf weiterhin von allen anderen ausgefüllt werden.

2. **Liegt die Summe im vorgegebenen Bereich,** schreibst du die Summe in die Mitte des SQUARES. Du kreist die Zahl ein und teilst den anderen Spielenden die Koordinaten mit (zum Beispiel A3 oder C4). Die Summe in der Mitte zählt in der ➡ **WERTUNG** als Pluspunkte. Ansonsten gelten alle Regeln von ➡ **SQUARE SCHLIEßEN.**

1.

=15

2.

=18

SPIELREGEL „AUFGABE (SOLO)“ Ⓐ+Ⓑ

Suche dir eine beliebige Aufgabe aus und versuche sie zu lösen! **Entweder allein im Solomodus** – oder in Gesellschaft anderer Spieler:innen. In diesem Fall spielt jeder für sich und ihr würfelt abwechselnd. Das Würfeln der anderen wird wie dein eigener Würfelwurf gezählt. Du musst in dieser Spielvariante niemals ein großes Kreuz durch einen SQUARE machen, die Entscheidungen der Mitspieler:innen haben keinen Einfluss auf deinen Spielzettel.

Alle müssen die Aufgabe erfüllen – gewonnen hat das beste Ergebnis.

Du darfst dich frei für Seite Ⓐ oder Ⓑ des Spielzettels entscheiden. Es gelten alle Regeln von „Standard“ und „Fortgeschritten“; Ausnahmen stehen direkt in der Regel der jeweiligen Aufgabe.

WERTUNG: Die Grafik neben der Aufgabe zeigt dir, wie gut du warst.

WERTUNG: NACH PUNKTEN

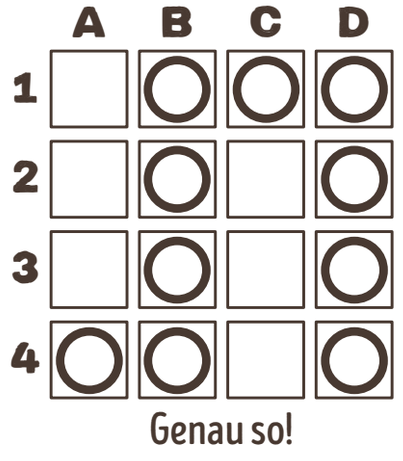
Erreiche in der Endabrechnung möglichst **viele Punkte.** Werfe in jeder Runde alle fünf Würfel, von denen du genau zwei verwenden musst.

AUFGABE 1:

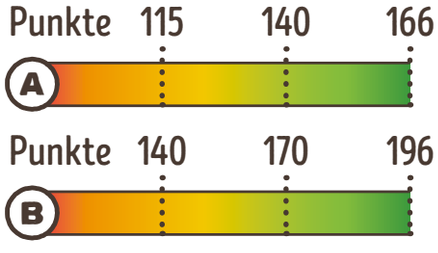
SCHLANGE (Leicht)

Schließe so viele SQUARES wie möglich in der eingezeichneten Form mit der korrekten Summe. **Würfelergebnisse darfst du nur in diese SQUARES** und in beliebiger Reihenfolge eintragen. Du kannst die SQUARES, die du nicht ausfüllen musst, schon vorab mit einem großen Kreuz durchstreichen.

Zähle am Ende deine Punkte. Schraffierte SQUARES sind **keine Minuspunkte.**



Genau so!



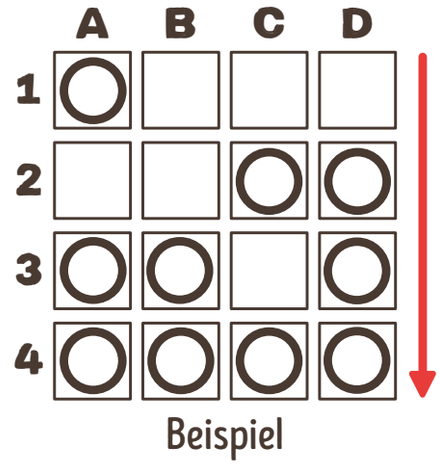
AUFGABE 2:

STEIGERUNG (Mittel)

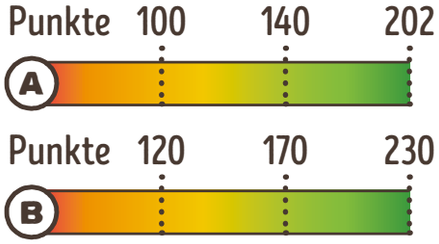
Beginne in Zeile 1 und schließe **genau ein beliebiges** SQUARE mit der korrekten Summe. **Du darfst deine Würfelergebnisse nur in dieser Zeile, aber hier in alle SQUARES eintragen.** Hast du ein SQUARE korrekt geschlossen oder alle SQUARES schraffiert, gehst du zu Zeile 2. Hier musst du genau zwei beliebige SQUARES mit der korrekten Summe schließen. Ist dir das gelungen oder sind keine Ecken mehr frei für Würfelergebnisse, gehst du zu Zeile 3. Hier müssen drei und in Zeile 4 alle SQUARES korrekt geschlossen werden (die Grafik ist nur ein Beispiel).

Findet der Wechsel einer Zeile statt, nachdem du das erste Würfelergebnis eingetragen hast, darfst du den zweiten Würfel für die nächste Zeile verwenden.

Zähle am Ende deine Punkte. Schraffierte SQUARES sind Minuspunkte.



Beispiel



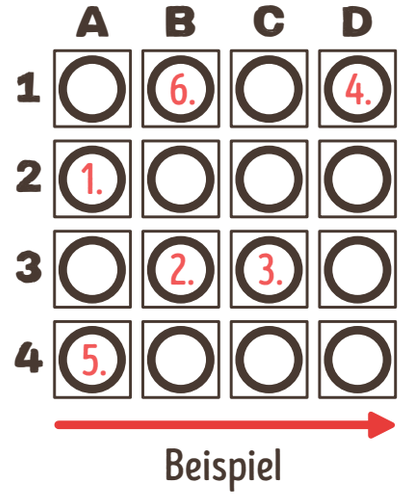
AUFGABE 3:

SPALTE FÜR SPALTE (Schwer)

Beginne in Spalte 1 und schließe **genau ein beliebiges** SQUARE. Hast du ein SQUARE korrekt geschlossen oder schraffiert, gehst du zu Spalte 2. Hast du auch in Spalte 2 ein SQUARE korrekt geschlossen oder schraffiert, gehst du zu Spalte 3 und schließlich zu Spalte 4. Danach beginnst du wieder in Spalte 1 (die Grafik ist nur ein Beispiel). Folge dem Ablauf so lang von links nach rechts, bis alle SQUARES korrekt geschlossen oder schraffiert sind.

Du darfst deine Würfelergebnisse immer nur in die Spalte eintragen, in der du dich gerade befindest; aber hier in alle SQUARES. Findet der Wechsel einer Spalte statt, nachdem du das erste Würfelergebnis eingetragen hast, darfst du den zweiten Würfel für die nächste Spalte verwenden. In dieser Aufgabe darfst du **keine Brücken** bauen.

Zähle am Ende deine Punkte. Schraffierte SQUARES sind **keine Minuspunkte.**



Beispiel

WERTUNG: NACH SQUARES

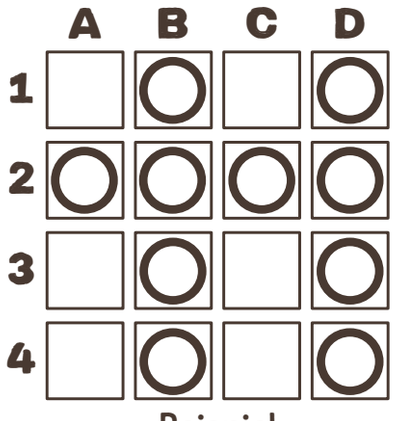
Je mehr SQUARES du mit der korrekten Summe schließt, desto besser das Ergebnis. Bei diesen Aufgaben funktionieren die Joker anders: Schreibe statt einer Zahl ein X in eines der Joker-Felder, um die Farbe eines beliebigen Würfels zu ändern. Die Augenzahl bleibt gleich. Dies gibt keine Minuspunkte.

AUFGABE 4:

VERBINDUNG (Leicht)

Schließe so viele SQUARES wie möglich in **zwei** beliebigen Spalten und **einer** beliebigen Zeile; mit der korrekten Summe und in beliebiger Reihenfolge (die Grafik ist nur ein Beispiel). Würfelergebnisse darfst du nur in die SQUARES der von dir gewählten Spalten und Zeile eintragen!

Dafür hast du 10 Würfelrunden Zeit. Eine Runde besteht aus dem einmaligen Werfen aller 5 Würfel, **von denen du beliebig viele verwenden darfst.** Du musst vor jedem Würfelwurf einen Strich im Ergebnisfeld unten rechts machen, um die Runden zu zählen.



Beispiel

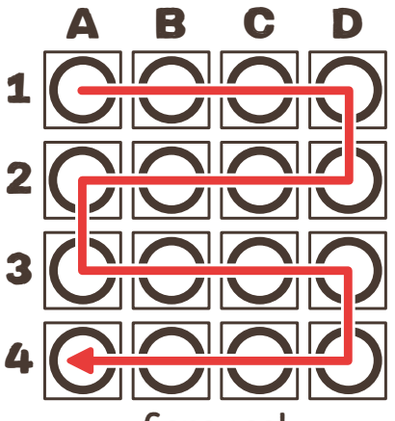
Zähle am Ende die korrekt geschlossenen SQUARES. Schraffierte SQUARES sind keine Minuspunkte.

AUFGABE 5:

REIHENFOLGE (Schwer)

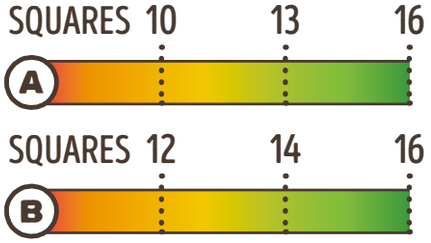
Versuche, so viele SQUARES wie möglich in der eingezeichneten **Reihenfolge von A1 bis A4** mit der korrekten Summe zu schließen. Werfe in jeder Runde alle fünf Würfel, **von denen du genau zwei verwenden musst.** Würfelergebnisse können jederzeit in jedem SQUARE eingetragen werden.

Schließt du ein SQUARE – entweder mit der korrekten oder nicht korrekten Summe – dann **überprüfe den Weg zwischen diesem und A1.** Alle SQUARES dazwischen, die noch nicht geschlossen sind, müssen schraffiert werden.



Genau so!

Zähle am Ende die korrekt geschlossenen SQUARES. Schraffierte SQUARES sind keine Minuspunkte.



Wir danken den vielen, vielen Testern, die COLOUR SQUARE zu einem so tollen Würfelspiel gemacht haben! Vielen Dank besonders an die SPIEL-DAS-Community!

Autor: Patrick Katona
Grafik: Christian Schaarschmidt
© 2023 SPIEL DAS! Verlag
Robert Heller
Am Schächtchen 8
55413 Weiler bei Bingen,
Germany

kontakt@spiel-das.de
www.spiel-das.de
Alle Rechte vorbehalten.